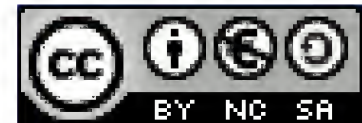


[www.uc3m.edumoot.com](http://www.uc3m.edumoot.com)

## 5. EJECUTAR UN PROGRAMA

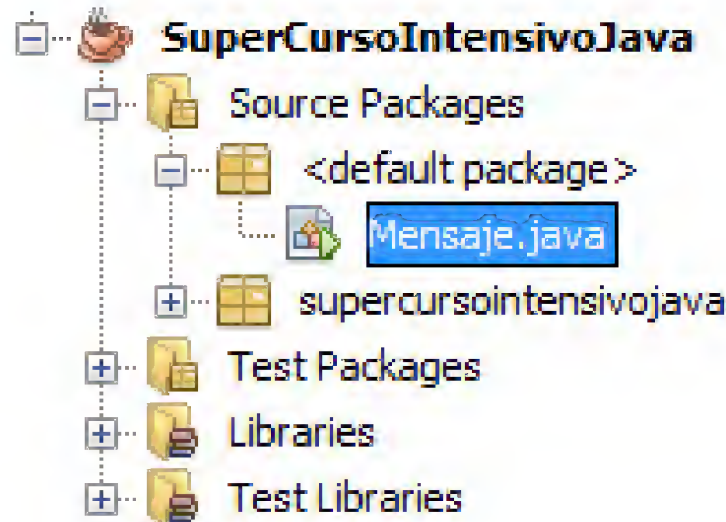


Ing. Eduardo Rojo Sánchez

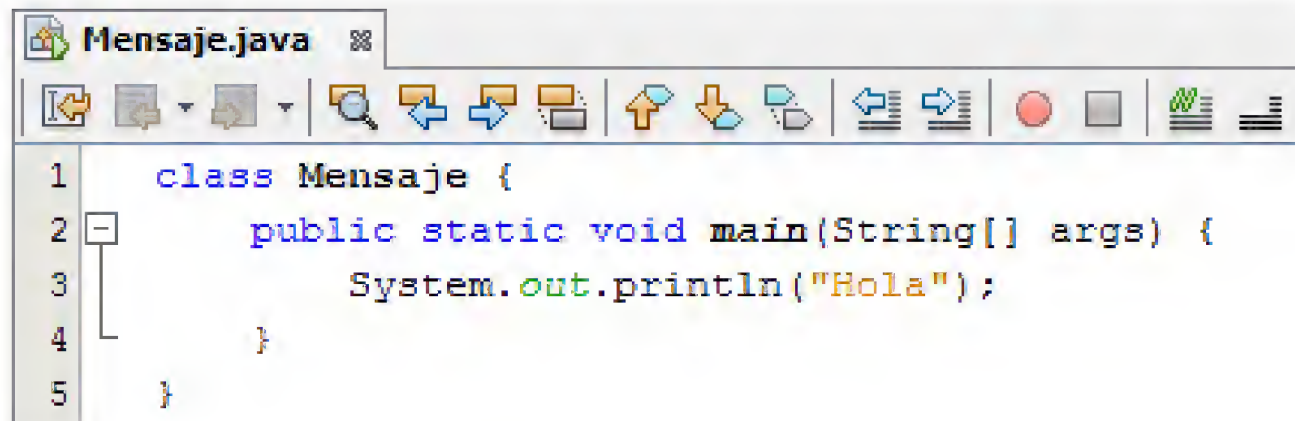


- Un **programa informático** es un conjunto de instrucciones que una vez ejecutadas realizarán una o varias tareas en una computadora.

- Tenemos un proyecto “SuperCursoIntensivoJava” y dentro una clase “Mensaje.Java”:



- Ya veremos, cuando creemos nuestro primer programa, que las clases que creemos tienen un programas.



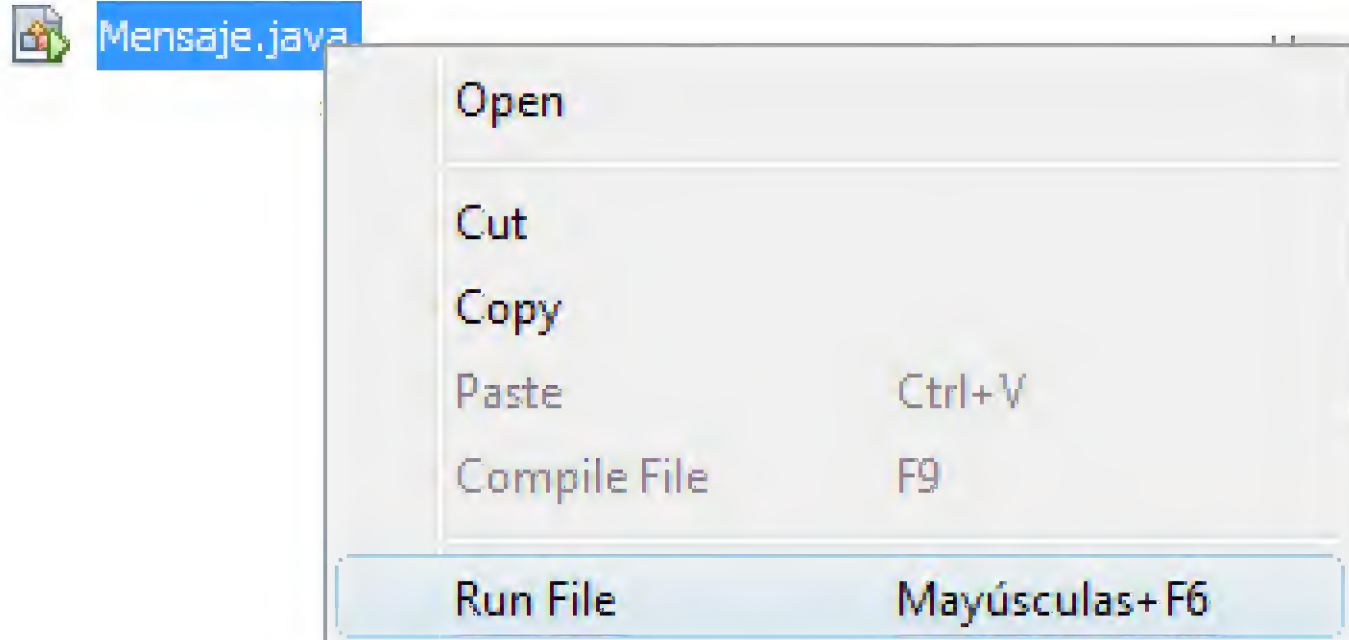
```
1  class Mensaje {  
2      public static void main(String[] args) {  
3          System.out.println("Hola");  
4      }  
5  }
```

- Hacemos clic en el botón, salvar todos los ficheros:



- Pulsamos el botón derecho del ratón, sobre la clase que acabamos de crear de nombre “Mensaje.Java”.

- Se nos abre el siguiente cuadro contextual:



- Hacemos clic en “Run File”:

A rectangular button with a light blue gradient background and a thin yellow border. The text "Run File" is centered on the button in a bold, black, sans-serif font.

- Vemos que se ejecuta el programa:

